

**PEMBELAJARAN MENGENAL PANCASILA MENGGUNAKAN  
METODE *PROBING-PROMPTING LEARNING* (PPL) DENGAN  
PENDEKATAN ANIMASI INTERAKTIF**



**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana



**GEBY OKTAVIANI  
11150659**

**Program Studi Sistem Informasi  
STMIK Nusa Mandiri Jakarta  
Jakarta  
2019**

## ABSTRAK

**Geby Oktaviani (11150659), Pembelajaran Mengenal Pancasila Menggunakan Metode *Probing-Prompting Learning* (PPL) Dengan Pendekatan Animasi Interaktif**

Pancasila merupakan salah satu pembelajaran yang sangat penting, Nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila yang terdiri dari nilai dan jiwa Ketuhanan-keagamaan, nilai dan jiwa kemanusiaan yang adil dan beradab, nilai dan jiwa persatuan, nilai dan jiwa kerakyatan-demokrasi, nilai dan jiwa keadilan sosial. Nilai-nilai tersebut tak hanya dimiliki tentunya harus dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari. Namun demikian ada data yang menunjukkan kasus permasalahan yang bertentangan dengan nilai-nilai Pancasila. Sehingga berdampak pada rasa kekhawatiran terhadap generasi muda penerus bangsa. Melihat kondisi tersebut penulis melakukan penelitian pada sekolah dasar di Madania, dari hasil data menunjukkan bahwa pembelajaran dan pengenalan Pancasila masih sederhana dan konvensional sehingga siswa-siswi merasa bosan. Butuh strategi yang inovatif untuk mengenalkan Pancasila, berdasarkan hal tersebut penulis tertarik menggunakan metode *probing-prompting learning* (PPL) dengan pendekatan animasi interaktif. Dengan metode pembelajaran ini diharapkan memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa-siswi sekolah dasar terutama sekolah dasar kelas VI Madania.

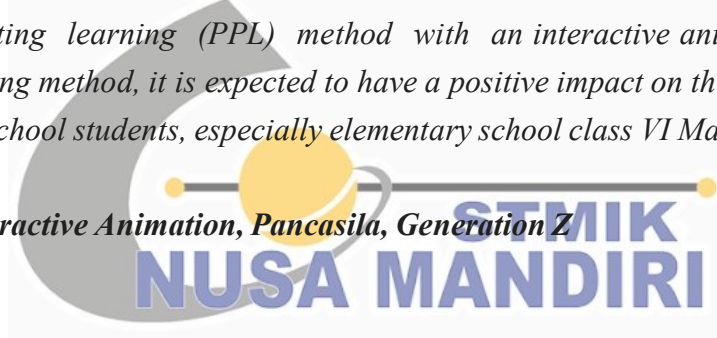
**Kata Kunci: Pancasila, Metode Pembelajaran, *Probing-Prompting Learning* (PPL), Animasi Interaktif**

## **ABSTRACT**

### ***Geby Oktaviani (11150659), Pancasila Learning Using the Probing-Prompting Learning Method (PPL) With Interactive Animation Approach***

*Pancasila is one of the most important lessons, the values contained in Pancasila which consist of values and spirit of Godhead-religion, values and souls of just and civilized humanity, values and souls of unity, values and people's soul-democracy, values and spirit social justice. These values are not only possessed of course must be practiced in everyday life. However, there are data that show cases of problems that conflict with the values of Pancasila. So that the impact on the sense of concern for the young generation of the nation's successor. Seeing these conditions the authors conducted research at elementary schools in Madania, from the results of the data showed that learning and introduction of Pancasila was still simple and conventional so students felt bored. Need an innovative strategy to introduce Pancasila, based on this, the authors are interested in using the probing-prompting learning (PPL) method with an interactive animation approach. With this learning method, it is expected to have a positive impact on the learning interest of elementary school students, especially elementary school class VI Madania.*

**Keywords:** *Interactive Animation, Pancasila, Generation Z*



## DAFTAR ISI

|                                                                 |               |
|-----------------------------------------------------------------|---------------|
| LEMBAR JUDUL SKRIPSI.....                                       | i             |
| LEMBAR PERSEMBAHAN .....                                        | ii            |
| LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....                        | iii           |
| LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH ...        | iv            |
| LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI.....                  | v             |
| LEMBAR PANDUAN PENGGUNAAN HAK CIPTA.....                        | v             |
| <br>Kata Pengantar .....                                        | <br>vii       |
| Abstrak .....                                                   | x             |
| Daftar Isi.....                                                 | xii           |
| Daftar Simbol .....                                             | xiii          |
| Daftar Gambar.....                                              | xiv           |
| Daftar Tabel.....                                               | xv            |
| <br><b>BAB I      PENDAHULUAN.....</b>                          | <br><b>1</b>  |
| 1.1. Latar Belakang Masalah.....                                | 1             |
| 1.2. Identifikasi Permasalahan .....                            | 5             |
| 1.3. Perumusan Masalah .....                                    | 5             |
| 1.4. Maksud dan Tujuan.....                                     | 6             |
| 1.5. Metode Penelitian.....                                     | 6             |
| 1.5.1. Teknik Pengumpulan Data .....                            | 6             |
| A. Observasi .....                                              | 7             |
| B. Wawancara .....                                              | 7             |
| C. Studi Pustaka .....                                          | 7             |
| 1.5.2. Model Pengembangan Sistem .....                          | 7             |
| E. Analisa Kebutuhan <i>Software</i> .....                      | 7             |
| F. Desain .....                                                 | 8             |
| G. Code Generation .....                                        | 8             |
| H. Testing .....                                                | 8             |
| I. Support.....                                                 | 8             |
| 1.5.3. <i>Metode Probing-Prompting Learning (PPL)</i> .....     | 7             |
| 1.6. Ruang Lingkup .....                                        | 9             |
| <br><b>BAB II      LANDASAN TEORI .....</b>                     | <br><b>10</b> |
| 2.1. Tinjauan Pustaka .....                                     | 10            |
| 2.1.1. Pancasila.....                                           | 10            |
| 2.1.2. Pengertian <i>Probing-Prompting Learning (PPL)</i> ..... | 19            |
| 2.1.3. Konsep Dasar Animasi.....                                | 20            |
| 2.1.4. Jenis-jenis Animasi .....                                | 21            |
| 4.1.5. Prinsip-prinsip Animasi .....                            | 23            |
| 4.1.6. Multimedia Interaktif .....                              | 25            |
| 4.1.7. <i>Software-Software</i> Pembuat Animasi .....           | 26            |
| 4.1.8. <i>Action Script 3.0</i> .....                           | 29            |
| 4.1.9. <i>Story Board</i> .....                                 | 30            |
| 4.1.10. Pengujian <i>Blackbox</i> .....                         | 31            |

|                                                       |           |
|-------------------------------------------------------|-----------|
| 4.1.11. Pengujian <i>Whitebox</i> .....               | 32        |
| 2.2. Penelitian Terkait .....                         | 32        |
| <b>BAB III BAHAN DAN METODE PENELITIAN .....</b>      | <b>35</b> |
| 3.1. Tinjauan Institusi.....                          | 35        |
| 3.1.1. Sejarah Institusi.....                         | 35        |
| 3.1.2. Struktur Organisasi dan fungsi Institusi ..... | 37        |
| 3.2. Analisa Kebutuhan <i>Software</i> .....          | 39        |
| 3.3. Desain.....                                      | 40        |
| 3.3.1. Karakteristik <i>Software</i> .....            | 41        |
| 3.3.2. Perancangan <i>Story Board</i> .....           | 43        |
| 3.3.3. <i>User Interface</i> .....                    | 47        |
| 3.3.4. <i>State Transition Diagram</i> .....          | 50        |
| 3.4. <i>Code Generation</i> .....                     | 54        |
| 3.4.1. Testing.....                                   | 60        |
| 3.5. <i>Support</i> .....                             | 69        |
| 3.5. Hasil Pengolahan Data Kuesioner.....             | 69        |
| <b>BAB V PENUTUP .....</b>                            | <b>71</b> |
| 5.1. Kesimpulan .....                                 | 71        |
| 5.2. Saran-saran .....                                | 71        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b>                                 |           |
| <b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b>                           |           |
| <b>LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN</b>                    |           |
| <b>SURAT KETERANGAN RISET LAMPIRAN</b>                |           |
| <b>DAFTAR KUESIONER UJI COBA ANIMASI INTERAKTIF</b>   |           |
| <b>LAMPIRAN</b>                                       |           |

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Kimia Pokok Bahasan Sistem Periodik Unsur Kelas X Program IPA Di SMAN 1 Slawi. Skripsi. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang
- Al-Fatah. (2017). Sistem Informasi Penjadwalan Dokter Berbassis Web Dengan Menggunakan Framework Codeigniter (Studi Kasus: Rumah Sakit Yukum Medical Centre. Jurnal Teknoinfo- [ejurnal.teknokrat.ac.id](http://ejurnal.teknokrat.ac.id)
- Agus Suheri. (2006). Animasi Multimedia Pembelajaran. Jakarta : Elex media Komputindo.
- Akmaludin. (2013) Analisis Perancangan Media Pembelajaran Animasi Interaktif Mengenal Bahasa Jepang. Pilar Nusa Mandiri. Diambil dari: <http://ejournal.nusamandiri.ac.id/ejurnal/index.php/pilar/article/view/330>.
- Alma (2012). Guru Profesional menguasai metode dan terampil Mengajar. Bandung: Alfabeta.
- Andi.(2013).Android Programming with Eclipse.Yogyakarta:Wahana Komputer.
- Astuti, Dwi. 2006. Teknik Membuat Animasi Profesional menggunakan Macromedia Flash 8. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Audacity Team. (2006). Software. <https://web.audacityteam.org/>
- Edi Suhendi. (2009). Membuat Desain Profesional Dengan Adobe Illustrator. Jakarta: Informatika
- Eka Putri, Suantari. (2016). Dunia Animasi. Denpasar: Fakultas seni rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Fajarianto, Hanafri, & Achmad. (2014). Aplikasi Lagu-Lagu Wajib Menggunakan Simulasi Gitar Berbasis Animasi 2D Dengan Adobe Flash CS 5. Jurnal Sisfotek Global. Diambil dari: <http://journal.stmikglobal.ac.id/index.php/sisfotek/article/view/47>.
- Hadi Sutopo, Ariesto. (2003). Multimedia Interaktif dangan Flash: Yogyakarta: Graha Ilmu.

- Jacobsen, (2009) *Methods for Teaching*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Kirana. (2015). Penerapan Animasi Kartun 3d Berbasis *Muvizu* Pada Materi Perangkat Keras Komputer. UNNES. Diambil dari: [lib.unnes.ac.id/32090/1/5302412108.pdf](http://lib.unnes.ac.id/32090/1/5302412108.pdf)
- Komarudin, M.K.M.Z (2017). Pengujian Perangkat Lunak Metode Black Box Berbasis Equivalence Partitions Pada Aplikasi Sistem Informasi Sekolah. Jurnal Mikrotik.
- MADCOMS. (2012). Adobe Photoshop CS6 Untuk Pemula. Yogyakarta: Andi
- Momintan, M. A., & Kharisma, R. S. (2013). Perancangan Company Profile The Geek Apple Authorized Reseller Yogyakarta Berbasis Multimedia Flash Sebagai Sarana Promosi dan Informasi. Dasi.
- Ngalimun. (2012). Strategi dan Model Pembelajaran. Yogyakarta: Aswaja.
- Noor Ms Bakry. (2010), Pendidikan Pancasila. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Pariata Westra. (1995). Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Yogyakarta: Pusat Penerbitan, Balai Pembinaan Administrasi dan Manajemen. Partono,
- Soenyoto. (2017). Animasi 2D. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Patmore. (2003). *The Complete Animation Course*. New York America: Piers Spence.
- Rukiyati. (2018). Pendidikan Pancasila. Yogyakarta: UNY Press.
- Shalahudin, M. (2014), Rekayasa Perangkat Lunak. Terstruktur Dan Berorientasi Objek. Bandung: Informatika Bandung.
- Suherman. (2003). Model-model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sulaeman Asep. (2015). Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Jakarta: Arfino Raya.
- Thomas, Frank dan Ollie Johnston. (1981). *The Illusion of Life Disney Animation*. New York: Walt Disney Production.